

Dreamcast™



Dreamcast.

SPIDER-MAN



Manuel



NEVER SET

MARVEL

ACTIVISION

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





SOMMAIRE

Commandes du jeu	2
Mouvements de Spider-Man	4
Introduction	6
Menu principal	6
Niveaux de difficulté	8
L'écran d'affichage	9
Power-ups et icônes	10
Entraînement	12
Records	14
Spécial	14
Galerie	15
Où en est l'histoire... ..	18
Le héros	19
Astuces de jeu	21
Crédits	23
Support client	27
Contrat de licence produit	28



COMMANDES DU JEU

MANETTE DREAMCAST



Bouton analogique droit
(Bouton analogique D)

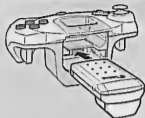


Bouton analogique gauche
(Bouton analogique G)

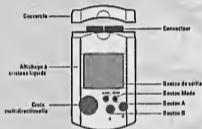
CONSOLE DREAMCAST



PACK DREAMCAST VIBRATION



VM DREAMCAST



Spider-Man est un jeu simple joueur uniquement. Avant d'allumer la console Sega Dreamcast (interrupteur sur ON), veuillez connecter la manette et tous les autres périphériques dans les ports de commandes Sega Dreamcast.

Vous pouvez interrompre une partie de Spider-Man à tout moment en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. La console effectue alors un redémarrage logiciel.

Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements.

Si, par accident, vous bougiez le stick analogique ou les boutons analogiques G/D lors de la mise en marche de la console, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et remettez-la en marche (interrupteur sur ON) aussitôt sans toucher à la manette.

Spider-Man gère le Vibration Pack. Lorsque vous l'insérez dans le port d'extension d'une manette Dreamcast ou de tout autre périphérique compatible, le Vibration Pack produit des vibrations qui améliorent nettement les sensations de jeu.

Le Vibration Pack inséré dans le port d'extension 1 d'une manette Dreamcast ne se verrouille pas. Si vous secouez trop la manette en cours de partie, il risque de se détacher et d'altérer le bon fonctionnement du jeu. N'éteignez jamais la console (interrupteur sur OFF), ne retirez jamais un VM et ne déconnectez jamais la manette pendant l'enregistrement ou le chargement d'une partie.



MOUVEMENTS DE SPIDER-MAN

COMMANDES DU JOUEUR	DESCRIPTION	BOUTONS
Sauter	sauter	A
Coup de poing	appuyez une fois pour donner un coup de poing à vos ennemis ou plusieurs fois pour effectuer des combos	X
Coup de pied	appuyez une fois pour donner un coup de pied à vos ennemis ou plusieurs fois pour effectuer des combos	B
Tolle	permet de piéger vos adversaires ou d'activer les interrupteurs	Y
Coup de poing en sautant	permet de sauter puis de donner un coup de poing lorsque vous êtes près de votre ennemi	A puis X
Coup de pied en sautant	permet de sauter puis de donner un coup de pied lorsque vous êtes près de votre ennemi	A puis B
Attraper	permet d'attraper vos adversaires par-derrière	X + Y ou Y + B
Attraper et donner un coup de poing	permet d'attraper quelque chose puis de donner un coup de poing	X + Y ou Y + B puis X
Attraper et donner un coup de pied	permet d'attraper quelque chose puis de donner un coup de pied	X + Y ou Y + B puis B



COMMANDES DU JOUEUR	DESCRIPTION	BOUTONS
Poings de toile	recouvre les poings de toile d'araignée	Y + ←
Dôme de toile	crée un dôme protecteur en tissant une toile d'araignée	Y + →
Briser le dôme de toile	casse le dôme de toile pour attaquer l'ennemi	Y + → puis X ou B
Boule de toile	lance une boule de toile	Y + ↑
Cible	piège vos adversaires dans la toile pour ensuite les tirer vers vous	Y + ↓
Cible à gauche de la toile	tire vos ennemis vers la gauche	Y + ↓ + ←
Cible à droite de la toile	tire vos ennemis vers la droite	Y + ↓ + →
Lancer de la toile	lance une boule de toile pour ensuite s'accrocher de mur en mur	Bouton analogique G + A
Se balancer avec la toile	lance une boule de toile pour se balancer	Bouton analogique D
Mode Visée	appuyez sur ce bouton pour recentrer la caméra. Maintenez-le enfoncé pour viser	Bouton analogique G
Pause	marque une pause et accède au menu Options	Start



INTRODUCTION

AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE

Le jeu *Spider-Man* nécessite un VM - Carte Mémoire pour sauvegarder les parties. Sauvegarder une partie occupe sept blocs de VM. Vous pouvez acheter un VM auprès du revendeur de votre console de jeu Dreamcast ou de ce jeu.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

Choisissez l'une des options suivantes pour commencer à jouer avec *Spider-Man*.

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie

CONTINUE (CONTINUER)

Choisissez cette option pour reprendre à partir du dernier niveau terminé.

VMU OPTIONS (OPTIONS DE VM)

Sélectionnez cette option pour charger ou sauvegarder une partie. Assurez-vous que vous disposez de sept blocs libres sur votre VM avant de commencer à jouer.



Dans ce menu, vous pouvez sélectionner les options suivantes :

- **Load Game Data (Charger une partie)** : sert à charger une partie enregistrée sur le VM inséré dans le port de commande A de la manette.
- **Save Game Data (Sauvegarder une partie)** : sert à enregistrer la partie en cours sur le VM inséré dans le port de commande A de la manette. Vous devez entrer le nom de votre sauvegarde. Utilisez les touches de la croix multidirectionnelle pour faire défiler les lettres à l'écran. Une fois votre lettre choisie, appuyez sur le bouton A pour confirmer. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez Finish (Terminer) et appuyez sur le bouton A.
- **VMU Beep (Son d'alerte VM)** : utilisez les touches droite et gauche de la croix multidirectionnelle pour activer ou désactiver cette option.

Appuyez sur le bouton A pour sélectionner ou sur B pour sortir du menu VM.

Lorsque vous chargez ou sauvegardez une partie, il convient de préciser la sauvegarde concernée. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour choisir un emplacement, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer.

OPTIONS

Ce menu permet de modifier certaines options de jeu. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer. Appuyez sur le bouton B pour revenir au Menu principal.

Controller Configuration (Configuration de la manette) : cette option permet de configurer la manette. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner une option, puis appuyez sur le bouton A pour choisir une configuration ou sur le bouton B pour annuler ou retourner à l'écran d'Options.



Music and sound (Menu son/musique) : cet écran sert à modifier le volume de la musique (Music), des effets sonores (Sound effects), des voix (Voice) et des cinématiques du jeu (Movies). Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner une option, puis les touches gauche et droite pour augmenter ou réduire le volume de chaque sélection et sélectionnez la sortie audio en mono ou en stéréo. Pour revenir aux paramètres de départ, choisissez Initial Settings (Volumes par défaut) et appuyez sur le bouton A.

DIFFICULTY LEVELS (NIVEAUX DE DIFFICULTE) :

Il existe quatre niveaux de jeu différents dans *Spider-Man*. Les trois premiers sont des niveaux traditionnels :

Easy (Facile) : il est conseillé aux débutants de commencer par ce niveau, qui propose davantage d'indices pour résoudre les énigmes et dans lequel il est plus facile de vaincre ses ennemis. En outre, Spider-Man peut supporter bien plus de dommages que dans les niveaux supérieurs.

Normal : juste au-dessus de facile, ce niveau de difficulté est un niveau moyen, qui présente donc un peu plus de difficultés que le précédent.

Hard (Difficile) : réservé aux joueurs super rapides ! Même les vétérans de Spider-Man risquent de trouver ce niveau plus qu'ardu !

Un niveau de difficulté spécial a été créé pour satisfaire les joueurs les plus jeunes : le **Kid Mode (Mode Enfant)**, destiné aux enfants désirant découvrir les différents niveaux de Spider-Man, avec des paramètres de configuration de la manette adaptés pour les petites mains et un mode de jeu spécifique pour passer facilement d'un niveau à l'autre.



ECRAN D'AFFICHAGE



Les informations affichées sur l'écran de jeu de *Spider-Man* sont simples. La santé de Spider-Man et celle de ses adversaires ou de ses alliés sont représentées par une barre horizontale située en haut de l'écran. En ce qui concerne la toile, la petite barre verticale indique la quantité de toile disponible dans la cartouche que Spider-Man est en train d'utiliser. Le chiffre situé à droite de cette barre indique le total de cartouches de toile que Spider-Man possède.

La Spider-Boussole se trouve en bas, à droite de votre écran. Celle-ci apparaît de temps en temps pour vous indiquer le chemin. Lorsque la flèche pointe vers le haut, il faut avancer. Et, lorsqu'elle pointe vers le bas, il faut revenir sur ses pas.



POWER-UPS ET ICONES

Au cours de la partie, plusieurs power-ups apparaîtront pour aider Spider-Man dans sa mission. Chacun d'entre eux a une fonction distincte, comme indiqué plus bas. Pour obtenir un power-up, courez, rampez ou grimpez le long de la toile. Quand Spider-Man a atteint la quantité maximum d'un objet donné, le power-up devient transparent lorsque vous le touchez. Voici quelques-uns des power-ups disponibles dans ce jeu :



Cartouches de toile (Bleu) : chaque fois que Spider-Man utilise de la toile (voir la section sur les mouvements de Spider-Man), la capacité totale de tissage diminue. Assurez-vous de récupérer de nouvelles cartouches de toile avant d'être à court. Ces dernières permettent à Spider-Man d'exécuter ses attaques. En temps normal, Spider-Man peut transporter jusqu'à 10 cartouches de tissage à la fois.



Santé (rouge et blanc) : les cartouches de santé permettent d'améliorer l'état de santé de Spider-Man. Mais attention, il est impossible de deviner dans quelle mesure... Aussi, jouez sagement afin de rester en bonne santé !





Armure (dorée) : ce power-up très rare modifie temporairement le costume et les propriétés de Spider-Man. Lorsque vous le ramassez, le costume de Spider-Man prend la forme d'une armure, appelée Spider-Armure. Cette dernière a son propre indicateur de santé, si bien qu'elle reçoit tous les coups et préserve la santé de Spider-Man. Cependant, les cartouches de

santé normales ne fonctionnent pas sur la Spider-Armure, alors faites attention : une fois que l'armure perd son potentiel de santé, elle disparaît et Spider-Man retourne à son état normal. La Spider-Armure augmente les dommages que Spider-Man inflige à ses adversaires et diminue ceux qu'il reçoit.



Icônes d'aide : ces icônes sont destinées à aider les joueurs les moins expérimentés. Elles donnent des informations sur les différentes astuces du jeu, sur la façon d'utiliser la toile ou le moyen de résoudre certaines énigmes. Pour activer les icônes d'aide, il suffit de passer dessus.

Remarque : certaines icônes d'aide sembleront disparaître sans avoir été activées. Cela signifie tout simplement que vous avez déjà réalisé la tâche qu'elles étaient censées vous expliquer.



TRAINING (ENTRAÎNEMENT)

Vous avez besoin de perfectionner les aptitudes de votre super-héros ? Le mode entraînement vous permet de tester votre capacité à combattre le crime dans plusieurs environnements.

TIME ATTACK (COMBAT MINUTE)

Combat durant 60 ou 120 secondes. Améliorez votre habileté au combat en éliminant autant de bandits que possible pendant le temps qui vous est imparti. Il vous faudra choisir votre adversaire. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner la durée du combat et un type d'adversaire. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.

SURVIVAL MODE (MODE SURVIE)

En mode survie, vous serez soumis à l'épreuve ultime : aucune limite de temps, juste un nombre infini d'adversaires contre lesquels vous battre. La bagarre ne s'achève que lorsque l'indicateur de santé de Spider-Man est à zéro !

Le mode survie donne également la possibilité de choisir le type d'adversaire contre lequel vous souhaitez lutter. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un temps limite et un type d'adversaire. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection.



SPEED TRAINING (ENTRAÎNEMENT MINUTE)

Pour Spider-Man, se balancer sur sa toile est aussi important que marcher. Ce mode d'entraînement vous permet d'exercer votre habileté à vous balancer sur la toile dans différents lieux de la ville. Plus vous devenez adroit, plus votre temps diminue.

TARGET PRACTICE (ENTRAÎNEMENT AU TIR)

Apprenez à distinguer vos amis de vos ennemis tout en aiguisant vos réflexes au tir de toile.

COLLECTE D'OBJETS

Mettez votre agilité, vos réflexes et votre rapidité à l'épreuve en mode Item Hunt (Chasse aux objets) ou Zip-Line Training (Test d'ascension).

Item Hunt : pratiquez votre aptitude à vous déplacer dans la zone de chasse aux objets. Courez, sautez, rampez et balancez-vous sur votre toile afin de ramasser tous les Spider-Médailles dorés en un temps record.

Zip-Line Training : réservé aux joueurs qui n'ont pas froid aux yeux. Ce mode sert à tester votre rapidité et votre précision. Descendez du plafond en appuyant sur le bouton Sauter afin de ramasser le maximum de Spider-médailles, puis remontez le long de votre toile en appuyant sur le bouton analogique G et le bouton A tout cela sans toucher le sol électrifié. Plus vous ramassez de médailles, plus votre score est élevé.



RECORDS

Seuls les véritables super-héros parviennent au stade des records. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un ensemble spécifique de records, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Pour sortir, appuyez sur le bouton B.

SPECIAL

COSTUMES

Spider-Man n'a pas toujours porté le costume bleu et rouge que nous connaissons tous. A certaines époques de sa vie, d'autres costumes lui ont été nécessaires pour relever certains défis. Ainsi, au gré des circonstances, certains costumes seront mieux adaptés que d'autres. Trouvez ces costumes et utilisez leurs propriétés particulières pour vaincre plus facilement les adversaires de Spider-Man.



VIEW CREDITS (AFFICHER CREDITS)

Affichez la liste de ceux qui ont amené *Spider-Man* sur votre console. Sélectionnez View Credits (Afficher crédits) et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Appuyez sur le bouton B à n'importe quel moment pour quitter cet écran.

CHEATS (CHEAT CODES)

Saisissez tous les cheat codes que vous avez découverts. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner les lettres et entrer le cheat code. Si ce dernier contient un espace, utilisez la touche Espace et appuyez sur le bouton A. Pour corriger les erreurs, utilisez la touche de correction et appuyez sur le bouton A. Une fois le code entré, utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner Finish (Terminer) et appuyez sur le bouton A pour confirmer le code. Appuyez sur le bouton B à n'importe quel moment pour quitter cet écran.

LEVEL SELECT (CHOIX DU NIVEAU)

Sélectionnez le niveau de votre partie en vous déplaçant à l'aide des touches haut et bas de la croix multidirectionnelle parmi les niveaux disponibles. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B à tout moment pour quitter cet écran.

GALLERY (GALERIE)

CHARACTER VIEWER (GALERIE DE PERSONNAGES)

La galerie de personnages vous permettra de vous familiariser avec l'univers de Spider-Man. Chaque présentation est accompagnée d'une courte biographie, d'une description et de la date de leur première apparition dans la bande dessinée. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées lors d'une partie.



A mesure que vous avancez dans le jeu, de plus en plus de personnages seront disponibles. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour visualiser les personnages proposés, puis appuyez sur le bouton A pour en sélectionner un. Faites tourner l'image du personnage à 360 degrés à l'aide des touches gauche et droite de la croix multidirectionnelle. Les boutons analogiques G et D vous permettent respectivement de voir le personnage choisi de plus ou moins près.

Appuyez sur le bouton B pour quitter la galerie de personnages.

MOVIE VIEWER (CINEMATIQUES)

Cette fonction sert à visionner les scènes cinématiques que vous avez déverrouillées au cours de la partie. Plus vous avancez dans le jeu, plus les films disponibles seront nombreux. Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour vous déplacer parmi les choix qui vous sont proposés, puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées lors d'une partie.

Appuyez sur le bouton B pour quitter l'écran des cinématiques.

COMIC COLLECTION (COLLECTION DE COMICS)

Au cours du jeu, vous trouverez des icônes ressemblant à des bandes dessinées. Tantôt, elles seront facilement visibles, tantôt elles seront difficiles à découvrir. Lorsque vous en ramassez une, vous déverrouillez une couverture de bande dessinée Spider-Man. Ces BD relatent les événements majeurs de l'histoire de Spider-Man et offrent un bref résumé du numéro concerné. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées lors d'une partie.

Appuyez sur le bouton B pour quitter la collection de comics.





GAME COVERS (COUVERTURES DU JEU)

Chaque chapitre de l'histoire est précédé de la couverture de la bande dessinée correspondante. Utilisez les touches haut, bas, gauche et droite pour sélectionner une couverture déverrouillée et affichez-la en appuyant sur le bouton A. Pour retourner en arrière, appuyez sur le bouton B. Toutes les entrées contenant un point d'interrogation (?) ne sont disponibles qu'une fois déverrouillées lors d'une partie.

Appuyez sur le bouton B pour quitter l'écran des couvertures du jeu.

STORYBOARDS (STORY-BOARDS)

Le story-board permet de visualiser des planches ayant servi à l'élaboration des scènes cinématiques. Les story-boards sont accessibles une fois le jeu terminé.

Utilisez les touches haut et bas de la croix multidirectionnelle pour sélectionner le story-board à afficher, puis appuyez sur le bouton A pour le voir. Les touches gauche et droite de la croix multidirectionnelle vous permettent de vous déplacer entre les différents story-boards.

Appuyez sur le bouton B pour quitter le menu des Story-boards.



OU EN EST L'HISTOIRE...

« J'assistais à une conférence donnée au Science Expo par le Dr Otto Octavius (plus connu sous le nom de Docteur Octopus). Au moment précis où il finissait de présenter sa dernière découverte technologique, l'auditorium bascula dans le plus complet chaos : quelqu'un vêtu d'un costume de Spider-Man venait de neutraliser les gardes de sécurité et de voler la toute dernière découverte d'Octavius. Comme si cela ne suffisait pas, je suis tombé sur Eddie Brock en plein milieu du remue-ménage qui s'est produit. Brock étant la moitié humaine du symbiote connu sous le nom de Venom, sa présence au Science Expo ne pouvait être que de mauvais augure.

Ce n'était vraiment pas mon jour de chance ! La découverte d'Octavius est volée par un homme déguisé en moi et aussi bien la police que tous les habitants de New York City croient que c'est moi qui suis à l'origine de tout ça ! Mais plus important encore, qui s'intéresse à la découverte d'Octavius, et pourquoi vouloir faire endosser la faute à Spider-Man ?

En tout cas, une chose est sûre : il ne peut y avoir qu'un seul Spider-Man à New York... et c'est moi ! »

Peter Parker
New-York City
Hier

LE HEROS

SPIDER-MAN

Nom : Peter Parker

Age : une vingtaine d'années

Identité : secrète

Première apparition : Amazing Fantasy N°15
(août 1962)

Parents : Mary Jane Watson-Parker (sa femme),
Mary et Richard Parker (ses parents — décédés),
Benjamin Parker (son oncle — décédé),
May Parker (sa tante),
Anna Watson (son autre tante).

Partenaires : les Vengeurs

Profession : scientifique et photographe au journal Daily Bugle

Amis : Harry Osborn (décédé), Gwen Stacy (décédée), Flash Thompson,
Johnny Storm (la Torche humaine), Matt Murdock (Daredevil), Liz Allen Osborn,
Betty Brant, Joseph "Robbie" Robertson

Ennemis : le Bouffon Vert, le Docteur Octopus, Venom, Carnage, Electro,
le Vautour, l'Homme-Sable, le Lézard, Mysterio, le Caïd, le Caméléon, Kraven,
le Scorpion et bien d'autres encore !

Taille : 1 m 78

Poids : 75 kg

Yeux : noisette

Cheveux : châains

Lieu de naissance : Forest Hills, quartier du Queens, New York

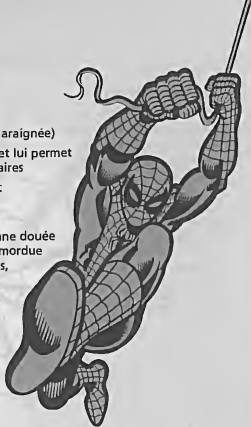
Lieu habituel d'intervention : Manhattan et ensemble de New York.



POUVOIRS :

- force surhumaine (Classe 10 = 10 tonnes)
- réflexes surhumains (similaires à ceux d'une araignée)
- agilité surhumaine (similaires à celle d'une araignée)
Sens d'araignée qui l'informe des dangers et lui permet de localiser les signaux émis par ses adversaires
- capacité d'adhérer aux murs et à la plupart des surfaces

Autres capacités : Peter Parker est une personne douée et inventive qui, même si elle n'avait pas été mordue par une araignée radioactive, il y a des années, aurait apporté de grandes contributions à la société en tant que scientifique.



ASTUCES DE JEU

- Alors que vous vous balancez de toit en toit, vous pouvez changer de direction : faites un saut dans la direction de votre choix puis, recommencez à vous balancer.
- Utilisez votre sens d'Aralgnée pour combattre plusieurs adversaires. Les grosses flèches rouges vous indiquent où se trouve l'ennemi. Ces flèches montrent l'adversaire le plus proche en premier.
- Vous pouvez parfois grimper le long d'une toile pour éviter une chute. Mais il faut tout d'abord s'assurer qu'il y a bien quelque chose à quoi s'accrocher !
- N'hésitez pas à varier vos coups. Les adversaires ne réagissent pas tous de la même façon. Certains doivent être attaqués de loin et d'autres sont indifférents aux boules de toile. Apprenez à combattre tout en préservant votre santé et votre réserve de toile.
- Grâce aux poings de toile, vous pouvez augmenter la puissance de vos coups de poing de manière phénoménale.
- Lorsque vous êtes confronté à plusieurs adversaires, le dôme de toile se révèle très utile, aussi bien pour l'attaque que pour la défense.
- Vous êtes Spider-Man. Et il ne faut pas l'oublier ! Grimpez aux plafonds et aux toits pour approcher vos adversaires sans être vu.
- Il est parfois inutile de se battre. Même les super-héros savent quand ils n'ont aucune chance de gagner. Dans ces cas-là, échappez-vous furtivement.
- Profitez du décor. Attrapez vos adversaires et faites-les voler. Cette technique pourra s'avérer particulièrement efficace.



- Spider-Man a beau être un super-héros, il n'aime pas l'eau. Donc : évitez l'eau à tout prix !
- Pour une attaque plus efficace, combinez le coup de poing, le coup de pied et le lancer de toile.
- N'oubliez pas que Spider-Man peut attraper et lancer certains objets du décor.
- N'oubliez pas d'explorer les lieux. On ne sait jamais ce qu'il peut y avoir derrière une porte ou sous un meuble.



CREDITS

DREAMCAST VERSION
DEVELOPED BY
Treyarch

LEAD PROGRAMMER
Srinil 'Aoule' Lakshmanan

ART DIRECTOR
Christan Busic

PROGRAMMERS
Andy Chien
Jason Bryant
Biran Lawson

ARTISTS
Paul Whitehead
Miranda Collins
Michael McMahan
Arnold Agravalador

ADDITIONAL SOUND
Sergio Bustamante II

ASSISTANT PRODUCER
Jonathan Zamkoff

EXECUTIVE PRODUCER
Gregory John

QUALITY ASSURANCE
Alan Barasch
Robert Sanchez

SPECIAL THANKS TO
Don Likeness
Dr. Peter T. Akemann
Eric Stelnmann
Christopher A. Busse
Nick Doran
Chris Soares
James Fristrom
Doris Argoud
Nigel Mills
Kevin Tomatani
Rose Villasenor

CHEERS TO
Stan Lee
Steve Ditko
Jeff Emery
Mom and Dad
Second Foundation Comics Store

ORIGINAL VERSION
DEVELOPED BY
Neversoft
Entertainment
Lead Designer
Chad Findley

Lead Programmer
Dave Cowling

Lead Artist
Chris Ward

Executive Producer
Joel Jewett

Character Models
and Animation
Peter Day

Production Director
Jason Uyeda

Programming
Kendall Harrison
Matt Duncan

Level Designers
Alan Flores
Brian Jennings

Level Artists
Chris Glenn
Aaron Skillman
Edwin Fong

Character Art
Mark L. Scott

Producer
Kevin Mulhall

Associate Producer
Jeremy Andersen

Intro and Finale
Movie Animation
Peter Day

Game Comic Covers
Christian Gossett
Snakebite

Art Assistance
Johnny Ow
Jeremy Pardon

Technical Assistance
Mick West
Jason Keeney

Human Resources
Sandy Jewett
Lisa Davies

Dog
Logan

PUBLISHED BY
Activision Inc.

Producer
Matt Powers

Senior Producer
Marc Turndorf

Production Coordinator
Jay Gordon

Art Director
David Dalzell

Vice President,
North American Studios
Murali Tegulapalle



*Executive Vice President,
World Wide Studios*
Larry Goldberg

*Vice President,
Global Brand Management*
Tricia Bertero

*Director,
Global Brand Management*
Melissa Chapman

Brand Manager
Nita Patel

Senior Publicists
Ryh-Ming C. Poon
Lisa Fields

Legal
Michael Hand

QA Console Manager
Joe Favazza

QA Senior Project Lead
Kragen Lum

QA Lead
Jason "Dark Fox" Potter

QA Floor Lead
Bruce Campbell

Testers
Trey Smith
Jared Kitchens
John Rosser
Alex Coleman

Customer Support Manager
Bob McPherson

Customer Support Leads
Rob Lim
Gary Bolduc
Mike Hill

CREATIVE SERVICES
VP, Creative Services
Denise Walsh

Mgr, Creative Services
Jill Barry

Packaging Design
IGNITED BRANDS, LLC

For Marvel Comics
Chris Dickey
Nancy Anne Volpe
Andrew Liebowitz

ACTIVISION UK

Senior VP European Publishing
Scott Dodkins

Head of Marketing, Affiliate Business
Sarah Ewing

Brand Manager, UK & ROE
Allison Mitchell

Head of Publishing Services
Nathalie Dove

Localisation Project Supervisor
Tamsin Lucas

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Mark Nutt

Creative Services Manager
Jackie Whale

Production Manager
Heather Clarke

Artworking
Alex Wylde (CDC)

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizay

Brand Manager
Carole Chachuat

PR Manager
Diane de Domecy
Marketing assistant
Gautier Ormancey

Sales Manager
Antoine Seux

*AUDIO TOMMY TALLARICO
STUDIOS INC.*

Sound Design
Joey Kuras

Music
Tommy Tallarico
Howard Ulyate

Spider-Man Theme Song Remixed by:
Apollo Four Farty

Written by:
Robert J Harris/ Paul Webster

Published by:
Hillcrest Music Corporation (ASCAP)/
Webster Music Co.(ASCAP)

*Additional musical elements for the
remix by Apollo Four Farty:*
Trevor Gray, Noko, Ian Hoxley and
Howard Gray

Published by:
Universal - Songs of PolyGram
International, Inc (BMI)/ Reverb
America Music (BMI)

Produced by:
©440 at Apollo Control

Representation by:
XL Talent Partnership

Music Supervision
SonicFusion, Inc.



VOICE ACTING CAST

Rino RomanoSpider-Man
Bank Thug 1
Efrem Zimbalist Jr.
.....Doctor Octopus
Jennifer Hale.....Black Cat
Mary Jane
Dee Bradley BakerCarnage
Rhino
J Jonah Jameson
Daredevil
The Lizard
Daran NorrisVenom
Mysterio
Scorpion
Punisher
Johnny Storm
Captain America
Chad FindleyBank Thug 2
Eagle-One Pilot
Security Guard
Christopher Corey Smith
Hostage
Police Pilot
Sniper
Microchip
Stan LeeHIMSELF

Special Thanks to:

Connor Jewett

VOICE CASTING

Brigitte Burdine
Sandy Jewett

STUDIO RECORDING

California Digital Post

Studio President

Del Casher

Studio Engineer

John Brady

Studio Assistants

Eric Clopein
Kris Hanson
Scott Rusch

MOVIE ANIMATION
Creat Studio

Producer - USA
Daniel Prousilne

Production Director
Natasha Kholiavko

Project Supervisor
Andrei Kravchuk

Animation Director
Sergei Boginsky

Character Animators
Alexander Miala

Irina Nikiforova
Anna Zibrova
Denis Davidov
Vasilii Bohdanov
Elena Alekseeva
Pavel Golubev
Roman Bermas
Nataliya Dobrovolskaya

Additional Movie Production
Super7B

Creative Director
Brent Young

Executive Producer
Dina Benadon

Animation Director
Steve Ziolkowski

Producer
Siouxie Alarcon

CG Artist
Vinny Dellay

Additional Movie Direction
Larry Paolicelli

Neversoft Thanks
Jamie Briant
Mark Burton
Aaron Cammarata
Ralph D'Amato
Steve Ganem
Noel Hines
Gary Jesdanun
Ryan McMahon
Nolan Nelson
Scott Pease
Silvio Porretta
Chris Rausch
Junki Saita
Darren Thorne
and You!

Activision Thanks
Mom
Dad

Todd Jefferson
James Mayeda
Bobby Kotick
Brian Kelly
Lori Lahman
Brian Bright
Nicholas Favazza
Nathan Lum
George Rose
Michelle Corrigan
Anjie MacDonald
Julie Thompson
Jennifer Stornetta
Stacey Drellishak
Chris Archer
Brian Hawkins
Julie Roether
Jim Summers
Jason Wong
Trey Watkins
Serene Chan



Indra Gunawan
Greg and Fiona Rubel
Ryan Sinnock
Tanya Langston
Mitch Lasky
Mark Lamia
Stacey Ytuarte-Bush
Dave and Michelle Popowitz
Bryant Bustamante
Adam Goldberg
Dave Stohl
Brian Clarke
Gene Bahng
Dan Atkins
Jay Halderman
Nicole Willick
Marilena Morini
Talmadge Morning
Mystee D. Yiffer
Gary Bolduc
Alexander Watkins
Geoff Olsen
Robert Nall
Casey Smith
Eddie Farlas
Shelley Oberlin
Maggie

POUR TOUS LES FANS :
A LA PROCHAINE !

FIN ?!

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

Sur notre site web : "<http://www.activision.com/support>", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 2,21 F/min.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

0825 15 00 24* ou par e-mail : activisionsav@loisir.net

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,98 = F/mn TTC RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en Ilgne.



CONTRAT DE LICENCE PRODUIT

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE TERME "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférables et une licence pour utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le Produit et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce Produit.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce Produit et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" Intégrés au produit) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationales de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce produit ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser le produit ou permettre l'autorisation de ce produit sur plus d'une console à la fois.
- Effectuer des copies de ce produit ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le produit.
- Vendre, louer, prêter, dériver une licence, distribuer ou transférer ce produit, ou toute copie, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le produit ou créer des travaux dérivés de ce produit en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou contourner toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le produit.
- Exporter ou réexporter ce produit ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS

Activision garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de tout défaut matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £10,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)990 143 525



LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, DU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION DU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PRODUIT, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION DU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES DU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION DU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante :
3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1 (310) 255-2000, Attn.

Business and Legal Affairs de California des Etats-Unis, applicable aux accords conclus, legal@activision.com.



Dreamcast™

MARVEL and SPIDER-MAN: TM & ©2001 Marvel Characters, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. Activision est une marque déposée de Activision, Inc. et ses filiales. © 2001 Activision Publishing, Inc. et ses filiales. Développé par Treyarch. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopieren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5

SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

810-0304-09

80155-221-FR